અંગ્રેજી

'ગેડીદડા' અથવા 'ગૉફ'

નામની રમત વિષે સમજુતી તથા

તેના નિયમો.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુંબઈ:

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ

સંવત ૧૯૪૬: સને ૧૮૯૦.

અંગ્રેજી

'ગેડીદડા' અથવા 'ગૉફ'

નામની રમત વિષે સમજુતી તથા

તેના નિયમો.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુંબઈ:

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬: સને ૧૮૯૦.

પ્રસ્તાવના.

ગૉફ નામની રમત અસલના વખતમાં સ્કોટલંડ દેશમાં રમાતી હતી; પરંતુ ત્યાં પણ એ રમત જર્મની દેશમાંથી દાખલ થયેલી એવું કહેવાય છે. જે રમતોમાં ગેડી અને દડાની જરૂર પડે છે તે સઘળી રમતોમાં ગૉફ નામની રમત ઘણી જુની છે; સ્કોટલંડ દેશમાં આ રમત દાખલ થયાને કેટલાં વર્ષ થયાં તે નક્કી કહી શકાતું નથી, છતાં ઇસવીસનના સત્તરમા સૈકામાં આ ખેલ ઘણોજ પ્રખ્યાત થયો હતો એ તો ખાતરીથી કહી શકાય છે. ઇંગ્લંડમાં એ રમત પસર્યાને ઘણો થોડો કાળ થયો છે; એની વિશેષ ખ્યાતિ તથા સોખ સ્કોટલંડમાંજ છે. આપણા દેશમાં આ ખેલ ઘણો જણાયલો નથી. પશ્ચિમ દેશના લોકોના બીજા ખેલો પ્રમાણેજ આમાં ચાતુર્યની જરૂર પડે છે, અને એથી કસરત પણ સારી થાય છે કારણ એમાં કંઇ નહીં તો બે ચાર માઇલની રખડપટ્ટી સેહેજ થાય છે.

આ રમત તથા 'પોલો' જેવી સરદારી રમતો જો અહીંના સરદાર વર્ગ તથા શ્રીમંત વર્ગ રમવા લાગશે તો તેમની ઉન્નતી માટે શ્રીમંત સરકાર મહારાજા સાહેબ શ્રી સયાજીરાવ જે પરિશ્રમ લે છે, તે કેટલેક અંશે સફળ થશે.

ઉપર 'સરદાર' એવો શબ્દ લખ્યો છે; પરંતુ આ શબ્દનો હાલમાં જુદોજ અર્થ કરવામાં આવે છે, અને મૂળ અર્થ ધીમે ધીમે નાબુદ થવા લાગ્યો છે; તેટલા માટે આ શબ્દનો જે હલકો અર્થ થવા માંડયો છે તેમાંથી તેનો ઉદ્ધાર કરવો એ સરદાર લોકનું ખાસ કર્તવ્ય કર્મ છે.

આ રમતમાળા પૈકી દડીમારનું પુસ્તક થોડાક દિવસ ઉપર પ્રસિદ્ધ કરવામાં આવ્યું છે; તે રમતના કરતાં આ ગૉફ નામની

રમત રમતાં ઘણીજ વધારે કસરત થાય છે; કારણ આમાં પગને તેના જેટલીજ મહેનત પડે છે તોપણ જમીન ઊંચીનીચી હોય છે અને ઝાડોમાં થઇને અને જંગલમાં થઇને ફરવું પડે છે, તેને લીધે આમાં બીજા અનેક ફાયદા થાય છે. ડુંગર, ઝાડ, પાણી વગેરે અનેક સૃષ્ટિના પદાર્થોની રચના તથા સૌંદર્ય જોઇ મન ઉલ્લાસ પામે છે, અને સૃષ્ટિકર્ત્તા પરમેશ્વરની અગાધ લીલા તથા ચાતુર્યનો વિચાર કરવા તરફ તેનું વલણ થાય છે.

છ. ઠા. મોદી.

વિજયાદશમી
સં. ૧૯૪૬.



અનુક્રમણિકા.

૪૫૮૧

ગૉલ્ફ અથવા ગેડીદડા.

૧. રમવાની જગ્યા.

મોટું વિશાળ મેદાન, રેતીવાળી જમીન, નાની નાની ટેકરીઓ, ઝાડી, ખાડા, ઉંચીનીચી જમીન, પાણીની નેહેર અથવા પાણીને વેહેવાનો રસ્તો, ઘાસ ઉગેલી જમીન વગેરે પ્રકારની અડચણ જ્યાં વધારે હોય ત્યાં આ રમત રમવામાં વધારે હોશિયારી ગણાય છે.

આ રમત રમવાના મેદાનપર સુમારે ચાર ઈંચ વ્યાસવાળી અને છ ઈંચ ઉંડી એવી ગોળ બદીઓ ખોદવામાં આવે છે. આવી દર બે બદીની વચ્ચે જેવી જમીન તે પ્રમાણે દોઢસોથી સાતસેં આઠસેં કદમ જેટલો અંતર રાખવામાં આવે છે; મેદાન ઘણું લાંબું પહોળું હોય છે ત્યારે આ બદીઓ કેટલેક અંશે ગોળાકારમાં ખોદવામાં આવે છે; પરંતુ મેદાન સાંકડું અને લાંબું હોય છે ત્યારે બદીઓની ગોઠવણ ગોળાકાર ન રાખતાં સર્પાકાર રાખવામાં આવે છે. બદીઓ ગોળાકાર રાખેલી હોય ત્યારે પહેલી બદીથી શરૂ કરીને ગોળાકાર રમતા જવાનું થાય છે, અને સર્પાકાર ગોઠવણ હોય ત્યારે પહેલી બદીથી સર્પાકાર ગતિમાં દૂરના છેડા સુધી દડાને લઇ જઇ ત્યાંથી સર્પાકાર માર્ગે પહેલાની જગ્યાએ દડાને પાછો લાવવાનું થાય છે. આ ગોઠવણ ગોળાકાર હો કે સર્પાકાર હો પણ રમવાના માર્ગને ગોળ ચક્કરજ કહેવામાં કંઇ હરકત નથી. દરેક બદી પાસે એક ધૂળનો ઢગલો કરવામાં આવે છે તેને 'પોયું' કહે છે. અગાડીની એકાદ બદીમાં દડો પડયા પછી તેમાંથી કાઢીને તેને આ ધૂળના ઢગ ઉપર મૂકવામાં આવે છે અને ત્યાંથી તેને ટોલ્લો મારવામાં આવે છે.

૨. રમનાર.

ઘણુંખરૂં રમનારા બેજ હોય છે; કોઇ કોઈ વાર ચાર પણ હોય છે. ચાર હોય ત્યારે એક તરફ બે ભિલ્લુ રહે છે ને બીજી તરફ બે ભિલ્લુ રહે છે, અને ભિલ્લુઓનો રમવાનો ક્રમ વારાફરતી રાખવામાં આવે છે. એક

ટોળી (પક્ષ)નો રમવાનો વારો આવ્યો કે તેમાંનો એક ભિલ્લુ રમે છે અને પછી ફરીથી તેજ ટોળીનો વારો આવે છે ત્યારે બીજો ભિલ્લુ રમે છે; ફરીથી પાછો વારો આવે ત્યારે પહેલો; આ પ્રમાણે ભિલ્લુઓ વારાફરતી રમે છે.

૩. સાહિત્ય.

દરેક રમનારાને કેટલીક ગેડીઓ અને એક અથવા વધારે રબરના દડા રાખવાની જરૂર પડે છે.

(ક) ગેડી.

ગેડીની લંબાઇ અમુક ઠરાવેલી હોતી નથી; સાદી ગેડી ૩¾ ફુટ હોય છે, પરંતુ 'સરકાવતી ગેડી (દડો સરકતો જાય તેવી રીતે તેને ફેંકનારી ગેડી)' ૩૮ ઈંચજ હોય છે. 'હિકરી' નામના ઝાડના લાકડાનો દાંડો કરી બરોબર પકડવાનું ફાવે તેટલા માટે તેના એક ભાગને ચામડાથી મઢવામાં આવે છે; આ દાંડામાં 'એપલ' અથવા 'બીચ' ઝાડના લાકડાનું એક ફળું બેસાડેલું હોય છે; તેનો આકાર કેટલેક દરજ્જે બદામ જેવો હોય છે; તેનું નીચલું તળિયું ચપટું હોય છે અને સામેની બાજુ (દડાથી સ્પર્શ થતી બાજુ) જરા કાપેલી હોય છે. તે ફળાની પાછલી બાજુને સીસું ભરી ભારે કરેલી હોય છે, અને આગલી બાજુના નીચલા ભાગપર (તળિયાના આગલા ભાગપર) આસરે એક આંગળ પહોળી ને ચાર આંગળ લાંબી એવી શિંગડાંની ચીપ જડેલી હોય છે. આ ફળું તે દાંડાપર બેસાર્યું એટલે ગેડી તૈયાર થઇ.

ગેડીથી દડો દૂર ફેંકી શકાય છે એનું કારણ ફળામાં રેડેલું સીસું છે. સીસાને લીધે ગેડી ભારે થાય છે ને તેથી તેમાં ઊંચે ને દૂર ઉડાવવાની શક્તિ વધારે આવે છે; ફક્ત સાદી ગેડીથી દડો એટલો દૂર જઇ શકતો નથી.

આ રમતમાં ગેડીનું પ્રાધાન્ય છે, તેટલા માટે તેનાં નામો આપી કયા કામમાં કઇનો ઉપયોગ કરવો એ નીચે બતાવવામાં આવે છે.

ભૂલ કર્યા વગર રમનારાને જુદી જુદી તરેહની આઠ• કરતાં વધારે ગેડીની જરૂર પડે છે. સઘળી મળીને એક 'જોડ' થાય છે. આ પૈકી મુખ્ય આઠનાં નામ નીચે બતાવ્યા પ્રમાણે છેઃ—

૧ સાદી ગેડી (કલબ–પ્લેકલબ)	૧ સરકાવતી ગેડી (પટર)
૨ 'સ્પૂન' (ચમચાના આકારને કંઇક મળતી)	૨ 'કલીક'
૧ લાંબો સ્પૂન; ૨ ટુંકો સ્પૂન.	૧ સાદી; ૨ લાંબી.
૧ બ્રાસિ (પિત્તળની ચીપવાળી)	૧ 'નિબ્લિક'
૪	૪

આ શિવાય બીજી પણ કેટલીક ગેડી હોય છે તેનાં નામ મધ્યમ 'સ્પૂન', ઊંચકનારો 'સ્પૂન', ઝપાટી વગેરે; પરંતુ આનો ઉપયોગ દહાડે દહાડે થોડો થતો જાય છે.

સાદી ગેડી:–ધૂળના ઢગલા ઉપરથી દડાને ટોલ્લો મારવાને માટે આનો ઉપયોગ થાય છે. તેજ પ્રમાણે જ્યારે દડો સપાટ જગ્યાપર હોય છે, અથવા જ્યારે દડાથી અગાડીની બદી સુધી એકસરખો ઢોળાવ હોય છે તે વખતે આનોજ ઉપયોગ થાય છે. ધૂળના ઢગલાપર દડો હોવાથી ટોલ્લો મારવાનું ઠીક પડે છે; અને તેટલાજ માટે * 'પોય ટોલ્લા'નો ટપ્પો લાંબો હોય છે; સરસ રમનાર હોય છે તે તો તે જગ્યાએથી દડાને ત્રણત્રણસેં કદમ જેટલે દૂર ફેંકે છે.

લાંબો 'સ્પૂન':–આને **'સ્પૂન'** (ચમચો) નામ આપવાનું કારણ એ છે કે સાદી ગેડીના ફળાની સામેની અને સ્પર્શી† કરતી બાજુ સપાટ સરખી હોય છે; પરંતુ આના ફળાની તે બાજુ જરા ઉંડી (ખાડાવાળી) હોય છે; એનો ઉપયોગ અને હેતુ એવો છે કે દડો થોડો ઊંચકવો, અને 'ખાડા,' 'ઝાડી' વગેરે અડચણવાળા ભાગ ઉપરથી બીજા ભાગ તરફ દૂર નાંખવો; તેથી કરીને આ ગેડીનો ઉપયોગ દડો નીચી અથવા ખાડાવાળી જમીન ઉપર હોય તો અથવા વાંકીચુંકી ઘાસવાળી જમીન ઉપર હોય ત્યારે કરવામાં આવે છે.

મધ્યમ 'સ્પૂન':–આનો ઉપયોગ કેટલેક અંશે ઉપરના જેવોજ છે; પરંતુ એનો પલ્લો ઘણો લાંબો હોતો નથી. એનો ઉપયોગ ઘણો થતો નથી, અને કેટલાક તો એ ગેડીને સમુળગી હાથમાં ધરતા નથી.

---

* ધૂળના ઢગલાપર દડો મુકી ટોલ્લો મારવો તે.

† દડાને જેનો સ્પર્શ થાય છે તે.

ટુંકો 'સ્પૂન':–આ ગેડી ઘણી ઉપયેાગી થઈ પડે છે, તેથી રમનારાના હાથમાં તે ઘણીવાર જોવામાં આવે છે. બદીથી સુમારે દોઢસો કદમ દૂર દડો હોય, પછી તે કોઈ ખાડા ખુબડામાં હો કે ખુલ્લી સાફ જગ્યાપર હો, તે વેળાએ એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. આટલે અંતરથી રમવાને 'હદની અંદરની' રમત કહે છે. ગેડીદડાની રમતમાં આ ભાગ ઘણો મહત્વનો છે. જે રમનારાનો દડો થોડા, છતાં નિમેલા (ધારેલા), અંતર સુધી જાય છે, તેના આગળ જેનો દડો લાંબા પલ્લા સુધી જાય છે એવા હોશિયાર રમનારાનો પણ પત્તો લાગતો નથી.

ઊંચકનારો 'સ્પૂન':–ઉપર બતાવેલી 'સ્પૂન' નામની ગેડી કરતાં પણ આ ગેડી ટુંકી હોય છે અને સ્પર્શ થતી બાજુ વધારે ઉંડી હોય છે. બદીથી આસરે ૭૫ કદમને છેટે દડો હોય ને વચ્ચે કંઈ અડચણ હોય તો એનો ઉપયોગ થાય છે. ગમે તેટલા જોરથી મારવામાં આવે તોપણ આ 'સ્પૂન' વડે દડો ઘણો દૂર જાય એવો સંભવ રહેતો નથી; અને રમનાર હોશિયાર હોય તો દડાને ઊંચકતો ઊંચકતો બદી પાસે ધારેલી રીતે લઇ જઇ શકે છે. પાસે આવેલા દડાને ગબડાવવાને માટે પહેલાં એનો ઉપયોગ કરવામાં આવતો હતો, પરંતુ હાલમાં તેને બદલે લોઢાના ફળાવાળી ગેડીનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

'ઝપાટી':–સાદી ગેડી કરતાં આનો દાંડો ટુંકો હોય છે ને ફળું જાડું તથા મોટું હોય છે. સામી બાજુથી જોરમાં પવન વાતો હોય છે. ત્યારે એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

સરકાવતી ગેડી:–આ જાડી હોય છે તથા એનો દાંડો ટુંકો હોય છે; એનું ફળું ચપટું તથા મોટું હોય છે. તેથી એની સામેની બાજુ (સ્પર્શ થતી) બાજુ સપાટ હોય છે. દડો બદીથી સુમારે પીસતાળીશ કદમની અંદર હોય અને વચમાં કંઈ અડચણ કરે તેવી વસ્તુ ન હોય તે વખતે એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. વળી બદીમાં હલકેથી દડાને ગબડાવવાના કામમાં એ ઘણી ઉપયોગી થઇ પડે છે. પરન્તુ કેટલાક રમનારને લોઢાના ફળાવાળી 'ક્લિક' ફાવે છે. આનો બરોબર સારો ઉપયોગ કરવો દરેક રમનારને આવડવો જોઇએ; કારણ નેમ

ધારીને બદીમાં દડો લઈ જવાની શક્તિ આવવાથી લાંબા પલ્લા સુધી ફેંકવામાં કુશળ હોય એવા રમનારને હરાવી શકાય છે.

'બ્રાસિ' (પિત્તળની ચીપવાળી ગેડી):–આનું ફળું લાકડાનું હોય છે પરંતુ ફળાની તળિયે એક પિત્તળની ચીપ જડેલી હોય છે; અને તેથી કરીને 'સ્પૂન' (ચમચા) કરતાં એનો બેધડક ઘણીવાર ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. દડો ગાટા મૂંને જાડા ઘાસમાં ભરાયો હોય ત્યારે એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

સાદી 'કલીક':–આનો હાંડો ટુંકો, જાડો અને મજબુત હોય છે; ફળું લોઢાનું, અને ઉપલી બાજુ તરફ વચલા ભાગમાં ખાડાવાળું હોય છે, અને સામેની સ્પર્શ થતી બાજુ જાડી તથા પાછલી બાજુ પાતળી હોવાથી પાછલા ભાગમાં ઢોળાવ ઉતરતી હોય છે. સામેની બાજુ સીધી અને તેને ધાર હોય છે; તેથી દડો ખાડામાંથી ઊંચકાઇને સપાટ જમીનપર લાવી શકાય છે. ઝાડીમાં દડો ભરાયો હોય ત્યારે તેનો સારો ઉપયોગ થાય છે. બદીથી ૫૦ વારની અંદર દડાને ઊંચકી અડચણ કરતી વસ્તુની પેલી પાર ફેંકી શકાય તેવી પણ સગવડ એમાં છે. એવે વખતે હાથો છેક ટુંકેથી પકડવો પડે છે. બદી અને આપણા દડાની વચ્ચે સામા પક્ષવાળાનો દડો આવ્યો હોય ત્યારે આનો ઉપયોગ કરવો પડે છે; કારણ કે દડો સરકતો જાય તો તે દડાને અડકી બન્ને દડા બદીમાં પડવાનો સંભવ રહે છે. બીજાના દડાને આડે આવે એવી રીતે આપણો દડો જાણી જોઇને વચમાં લાવવો એ શિરસ્તાથી ઉલટું ગણેલું છે. છતાં પણ સહજ કારણથી ઘણીવાર દડો આડો આવી અટકે છે. એવે સમયે આવી સાદી 'કલીક' નો અવશ્ય ઉપયોગ કરવો પડે છે; નહીંતર પ્રતિપક્ષીને લાભ આપવાની જરૂર પડે છે.

લાંબી 'કલીક':–એ પણ લોઢાના ફળાવાળી હોય છે આનો હાંડો સાદી 'કલીક' કરતાં લાંબો હોય છે. એનું ફળું ઉપરની બાજુ તરફ ખાડાવાળું નથી હોતું, પરંતુ સામેની બાજુ તરફ જાડું. અને પાછલી બાજુએ પાતળું હોય છે; અને સાદી 'કલીક' નું ફળું એટલું પોહોળું નથી હોતું, પરતુ લાંબું વધારે હોય છે. ઉપર કહેલી 'હદની અંદરની' રમતમાં આનો ઘણોજ ઉપયોગ થાય છે. આનાથી નિયમિત રીતે ધારેલે ઠેકાણે દડો ફેંકી શકાય છે. તેજ પ્રમાણે કેટલાક

હોશિયાર રમનારા એનો ઉપયોગ સાદી ગેડીથી મારી શકાય તેવા ટપ્પાની અંદર પણ દડા ઉપર કરે છે.

'નિબ્લિક':–એનું ફળું લોઢાનું ઘણું ભારે, નાનું, 'ક્લીક'ના ફળા કરતાં સુમારે અર્ધોઅર્ધ આકારનું, કંઇક ગોળ અને ખાડાવાળું હોય છે. વળી આગલા ભાગ તરફ કંઇક જાડું હોય છે. ગાડીની સાંકડી ઘરડમાં અથવા રેતીપર પડેલાં ઘોડાનાં પગલાંનાં ખાડામાં, અથવા બીજા કોઇપણ ગોળ ઉંડા ખાડામાં દડો હોય તેવારે એનો ઉપયોગ કરે છે. આ ઉપરથી જણાશે કે ઘણી સાંકડી અને ઉંડી જગ્યામાં દડો પડયો હોય ત્યારે બીજી ગેડીઓ તદન નકામી છે. એવે વખતે 'નિબ્લિક'જ જોઈએ. એટલા માટે દરેક રમનારાની 'જોડ'માં આ ગેડી અવશ્ય રાખવી જોઇએ.

ઉપરના ખુલાસાથી જણાશે કે સાદી ગેડી, ઝપાટી, અને સરકાવતી' ગેડી એના ફળાંની બાજુ સીધી સપાટ કાપેલી હોય છે, પરંતુ 'સ્પૂન, 'ક્લીક' અને નિબ્લિક' ની બાજુ જરા ખાડાવાળી હોય છે.

(ખ) દડો.

ઇ. સ. ૧૮૪૮ની પહેલાં દડો ચામડાનો બનાવવામાં આવતો હતો, ને તેમાં દાબી દાબીને પીછાં ભરતા હતા. તે વેળાએ તેવા દરેક દડાની કિમ્મત સુમારે સવા રૂપિયો પડતો હતો. સને ૧૮૪૮ પછી રબર જેવા એક ગટાપર્કા નામના ઝાડનો ચીક થાય છે તેના બનાવેલા દડા વેચાવા લાગ્યા. આવા દડા ઘણા સસ્તા એટલે ચાર આનાથી આઠ આના સુધીમાં મળવા લાગ્યા. ગટાપર્કાના આવા દડા સફેદ રંગેલા હોય છે; વળી વાંકાચુંકા 'થઈ જાય છે તો પાછા ઠોકી કરીને ગોળ કરી શકાય છે ને તેને રંગનો એક હાથ આપ્યો કે પાછા નવા જેવા બને છે. આ દડા ચાર જાતના હોય છે એટલે અનુક્રમે ૨૭, ૨૭½, ૨૮ અને ૨૯ ડ્રામ (ડ્રામ=સરાસરી ૨ માસા) વજનના તે હોય છે. આ બધામાં ૨૭½ ડ્રામ વજનનો ઘણોજ ઉત્તમ અને સર્વને પસંદ પડતો ગણાય છે.

૪. રમવાના રીત અને થોડીક પરિભાષા.

પહેલવેહેલાં બદીની સામે કેટલેક છેટે એક જગ્યા ઠરાવવામાં આવે છે ને તેને 'પોયું' કહે છે. ત્યાં આગળ ધૂળનો ઢગલો કરી તેના ઉપર દડો મૂકી ત્યાંથી દરેક રમનાર પોતાનો દડો પહેલી બદી તરફ ગબ-

ડાવે છે. દરેક રમનારનો ઉદ્દેશ એવો હોય છે કે પોતાનો દડો જેમ બને તેમ થોડા ટોલ્લા મારવાથી પહેલી બદીમાં જઇને પડે; પરંતુ બન્ને રમનારા સરખે સરખા હશે તો ઘણું કરીને એકસરખાજ ટોલ્લાથી દડાને બદીમાં લાવી નાખશે. આમ થાય ત્યારે પહેલી બદી વેહેંચી લીધી એમ કહેવું અને તેથી કરીને કોઇ પણ ચઢીયાતો ગણી શકાય નહીં; અથવા બીજો રમનાર વધારે હોશિયાર હશે તો પહેલાએ જેટલા ટોલ્લા માર્યા હોય તેના કારતાં થોડા ટોલ્લા મારી પહેલી બદીમાં તે દડો લાવશે ત્યારે તેણે એક બદી સર કરી એમ સમજવું, અને પછી બીજી બદી તરફ દડો ગબડાવવાનો પહેલો હક તેનો થાય છે. આ રીતે એક બદી-માંથી બીજીમાં, બીજીમાંથી ત્રીજીમાં એ પ્રમાણે દડાને લઇ જઈને આખું ગોળ ચક્કર પૂરૂં કરવામાં આવે છે, અને જેણે વધારે બદી સર કરી હોય તે જીત્યો ગણાય છે. કેટલીક વખત એવું બને છે કે બન્ને રમનારા સરખા હોય છે; ને તેથી કરીને આખું ચક્કર પૂરૂં કરવામાં આવે ત્યાં સુધીમાં કોણ જીતશે એ કહી શકાતું નથી. એક જેટલી બદી સર કરે છે, તેટલીજ બીજો સર કરે છે અને તેમ હોવાથી બન્ને પક્ષવાળાને આખર સુધી આશા રહેવાથી રમતમાં ઘણો રંગ જામે છે. પહેલીવાર ચક્કર ફરવામાં બન્નેની બદી સરખી, બીજી વખત પણ તેટલી એ પ્રમાણે ઉત્તરોત્તર સમાનતા કાયમ રહે તેવા પ્રસંગ થોડા આવતા નથી. તેજ પ્રમાણે 'સઘળે સરખેસરખા' એવું બનવાનો પણ સંભવ હોય છે. કોઈ કોઈ વાર ગોળ ચક્કરપર હિસાબ ન રાખતાં, એવો પણ ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે અમુક બદીની સંખ્યા જે પહેલો સર કરે તે જીત્યો ગણાય. આવો ઠરાવ ઘણે ભાગે ઘણી મહત્વની (એટલે હોડ બકાઇ હોય તેવી) રમતોમાં કરવામાં આવે છે, અને તેમ કરવાથી સરખા અને હોશિયાર રમનારાની ચપળતા દેખાઇ આવે છે; તથા સર-ખામણી પણ સારી રીતે કરી શકાય છે. પરંતુ જેને રમવાનો મહાવરોજ પડી ગયો હોય છે અને એવી રમત રમવામાં જેણે નામ મેળવેલું હોય છે તેવાઓ વચ્ચેજ ઘણું ખરૂં એવા ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે બે ચાર મેદાન ઉપર રમત રમી એકંદરે જે જીતે તેજ જીત્યો ગણાય.

એક બદીથી બીજી બદી સુધી દડાને લઇ જવામાં ટોલ્લા કેટલા મારવા પડે છે તેનો આધાર ત્રણ બાબત ઉપર રહે છે. ૧. રમનારાની

ચતુરાઇ, ૨. બે બદી વચ્ચેનેા અંતર, અને ૩. વચગાળાની જમીન (સપાટ અથવા ખાડા ખાએાચીયાવાળી કે ઊંચીનીચી જેવી હશે તે પ્રમાણે વધારે એાછા ટોલ્લા જોઈયે.)

એક બદીથી બીજી બદી સુધી દડેા લઇ જવામાં જે રમનારાને થેાડા ટોલ્લા મારવા પડ્યા તેણે તે બદી સર કરી ગણાય એવું ઉપર કહ્યુંજ છે. તેટલા માટે થેાડામાં થેાડા ટોલ્લાથી જે રમનાર આખું ચક્કર સર કરશે તે જીતશે એવેા ઠરાવ જ્યારે કરવામાં આવે છે ત્યારે દરેક ટોલ્લેા બરેાબર નેાંધવામાં આવે છે; પરંતુ ગેાળ ચક્કરમાંની સર કરેલી બદીની સંખ્યા માટે સરસાઈ કરવાનેા ઠરાવ હેાય છે ત્યારે કેટલા ટોલ્લા મર્યા તેની નેાંધ રાખવાની જરૂર નથી, પણ બદી સર થઇ તેા કેાણે કેટલા વધારે ટોલ્લા માર્યા એટલુંજ ધ્યાનમાં રાખ્યું હેાય તેા બસ છે.

ઉદાહરણઃ—ક અને ખ એવા બે રમનારા ધારેા, અને પાંચમી બદી તરફ જતાં ક એ ચાર ટોલ્લા માર્યા છે અને ખ એ બેજ માર્યા છે તેા "કના ૪ ને ખના ૨, પાંચમી બદી માટે " એમ નેાંધ રાખવાને બદલે ફક્ત 'કના ૨ વધારે, પાંચમી બદી માટે' એટલુંજ ધ્યાનમાં રાખ્યું હેાય તેા ચાલે છે.

આ રમતમાં રમનારાએા વારાફરતી રમતા નથી. જે બદી આગળ જવાનું છે ત્યાંથી જેનેા દડેા વધારે દૂર હેાય તે રમનારેા પહેલેા રમે એવી રીત છે. આ કારણથી એક રમનારના દશ ટોલ્લા થયા હેાય ત્યારે બીજાનેા બે કે ત્રણજ થયા હેાય છે એમાં નવાઇ નથી.

આના સંબંધમાં થેાડીક પરિભાષા છે તે નીચે આપી છે.

સામાવાળાનેા પહેલેા ટોલ્લેા થયેા હેાય અને આપણને પહેલેાજ મારવાનેા હેાય, અથવા તેનેા બીજો થયેા હેાય ને આપણે બીજો મારવાનેા હેાય, એ વગેરે પ્રસંગે આપણે 'કિત્તો' મારીયે છિયે એમ કહેવું; આપણને એક વધારે મારવાનેા હેાય તેા તે ટોલ્લાને 'એક વધારે,' બે વધારે હેાશે તેા 'બે વધારે,' એ પ્રમાણે કહેવું. સામાવાળા કરતાં આપણા બે એાછા થયા હેાય ને આપણેા વારેા હેાય તેા આપણે 'એક એાછેા' ટોલ્લેા મારીયે છિયે એમ સમજવું. ત્રણ એાછા થયા હેાય ને વારેા આવ્યેા હેાય તેા 'બે એાછા' મારીયે છિયે એમ કહેવું, આ પ્રમાણેજ

અગાડી પણ સમજવાનું. આ પરિભાષા ઘણી સહેલી તો છે, પરંતુ શરૂઆતમાં કંઇક ઘોટાલો લાગે તેટલા માટે ઉદાહરણથી એ નીચે પ્રમાણે સ્પષ્ટ કરવામાં આવે છે.

ઉદાહરણ ૧.–કના ત્રણ ટોલ્લા થયા છે ને ખના બે ટોલ્લા થઈ કની પછાડી ખનો દડો છે ત્યારે રમવાનો વારો ખનો છે, તેટલા માટે ખ હવે જે ટોલ્લો મારશે તે 'કિત્તો' મારે છે એમ કહેવું.

ઉદાહરણ ૨.–કના ત્રણ અને ખના પણ ત્રણજ થયા હોય અને ખ પછાડી હોય તો ખના ચોથા ટોલ્લાને 'એક વધારે' એવો કહેવો.

ઉદાહરણ ૩.–કના છ અને ખના પાંચજ થયા હોય ને ખ અગાડી છે, તો ક સાતમો ટોલ્લો મારે તેને 'બે વધારે' કરીને કહેવો.

ઉદાહરણ ૪–કના પાંચ અને ખના સાત થયા હોય અને ક ખની પછાડી હોય હવે કનો છઠ્ઠો ટોલ્લો છે માટે તેને 'એક ઓછો' કરીને કહેવો.

ઉદાહરણ ૫.–કના પાંચ અને ખના નવ થયા છે અને ક પછાડી છે તો કના છઠ્ઠા ટોલ્લાને 'ત્રણ ઓછા' કરીને કહેવો.

ઉદાહરણ ૬.–ક 'એક વધારે' મારે છે અને તેનો દડો બદીમાં પડે છે, પછી ખ 'કિત્તો' મારે છે અને પોતાના દડાને બદીમાં લઈ જાય છે ત્યારે બદી વેહેંચાઇ ગઈ એમ કહેવું.

એક રમનાર બીજા કરતાં ઘણોજ હોશિયાર હોય છે ત્યારે એવો ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે કચ્ચા રમનારાને કેટલાક ટોલ્લા કે બદીની માફી–છૂટ આપવી. આમ થવાથી બન્ને રમનાર સરખા થાય છે. ઉદાહરણ:–ખ કરતાં ક હોશિયાર છે ને તે ૯ બદીનું ચક્કર જીતવાને તૈયાર થાય છે. તેમની હોશિયારીમાં ઘણો ભારે ફેર ન હોવાથી ક ખને એક ચક્કરમાં બે ટોલ્લાની માફી આપે છે. હવે એવી કલ્પના કરો કે ખ પહેલી તથા બીજી બદીની વચ્ચે એક ટોલ્લો, અને ત્રીજી તથા ચોથીની વચ્ચે બીજો ટોલ્લો માફીનો લેવાનું ઠરાવે છે. પછી એમ ધારો કે ક પોતાનો દડો બીજી બદીમાં પાંચ ટોલ્લા મારીને લાવ્યો, અને ખ પણ તેટલાજ ટોલ્લાથી લાવે છે; હવે જ્યારે માફી આપી હોત નહીં અને સરખા સરખી રમત હોત ત્યારે બીજી બદી વેહેંચાઇ ગઇ હોતે, તેથી કરીને કોઇએ પણ સર કરેલી ગણાત નહીં; પરંતુ ખને એક ટોલ્લાની માફી મળેલી હોવાથી તે પોતાના ચારજ ટોલ્લા થયા છે એવું

માનીને તે બદી સર થઇ એમ ગણે છે. જો ક પાંચ ટોલ્લાથી દડો લાવે અને ખ છ ટોલ્લા મારીને બદીપર આવી રહે તો ખની માફીનો એક ટોલ્લો બાદ થાય તેથી તે પોતાના પાંચ ગણી લે અને બદી વેહેંચાઇ ગયલી ગણાય. માફી ન હોત તો ક એ આ બદી સર કરી એવું ગણાત. વળી અગાડી એવી કલ્પના કરો કે ત્રીજી બદી કએ સર કરી; એટલે બન્નેની બરોબરી થઇ એવું જણાય, અને ચોથી બદી તરફ જતાં ખને પાછી માફી હોવાને લીધે, ક ના જેટલાજ ટોલ્લા મારવા પડયા હોય ત્યારે માફીનો એક કમી કરીને ઘણું ખરું તે બદી સર કરી શકશે; એમ થાય તો એક બદી તેની વધારે થશે; અને પછી જો બાકીની બદી વેહેંચી લેવાની ખટપટ કરશે તો ખ ઘણુંખરું જીતશે; પરંતુ કોઇ જગ્યાએ અડચણ કરતાં ભાગમાં દડાને ઘાલી દેશે, અથવા બીજી કોઇ હરકતને લીધે અગાડી એકાદવાર હાર ખાઇ ગયો તો આખરે ચક્કર સર થઇ શકનાર નથી.

બનતા સુધી એટલે વચમાં અટકાવ કરતી વસ્તુ ન હોય ત્યારે ચક્કરનો માર્ગ છોડી દડાને વાંકોચુકો ગબડાવવો નહીં, એ વાત દરેક રમનારાએ લક્ષમાં રાખવી જોઇએ; કારણ એમ કરવાથી ટોલ્લાની સંખ્યા ઘણી વધી જશે. તેટલા માટે પ્રત્યેક જણાએ પહેલવહેલી લક્ષમાં રાખવાની જે વાત છે તે એ છે કે જો દડાને લાંબે સુધી મોકલી શકાયો નહીં તો સૈની હરકત ન ગણવી પણ તે આડોટેડો જવો ન જોઇએ. વચમાં કંઇ અટકાવ કરે તેવું હોય છે ત્યારે દડાને જોરથી ટોલ્લો મારી દૂર લઇ જવાની ઘણાઓ યુક્તિ કરવા જાય છે, પરંતુ તેમ કરવું નહીં; કારણ કે ઘણીકવાર ટોલ્લો બરોબર લાગતો નથી અને તેથી જે અડચણ દૂર કરવાની ખટપટ કરવામાં આવે છે ત્યાંજ દડો જઇ અટકે છે. જે મેદાન ઉપર રમનારાઓ કદી રમેલા નથી હોતા તેવી જગ્યાએ ઘણું કરીને આ પ્રકાર વિશેષ જોવામાં આવે છે; કારણ જુદી જુદી જગ્યાના મેદાનના પ્રકાર જુદા જુદા હોય છે, અને તેથી કરીને ત્યાંનો અનુભવ નથી હોતો તેથી અંતરના અજમાયસમાં ઘણી ભૂલો પડવાનો સંભવ રહે છે. જે મેદાન ઉપર અડચણ થોડી તે કનિષ્ઠ પ્રતીનું અને જ્યાં અડચણ ઘણી તે ઉત્તમ પ્રતીનું ગણાય છે, અને એવા મેદાન ઉપર દડાને અડચણવાળા ભાગમાંથી કાઢવાને જે ચતુરાઈની

જરૂર પડે છે તે કરતાં દડાને અડચણવાળા ભાગમાં જવાજ ન દેવો એમાં વધારે ચતુરાઇ જોઇએ છિએ. ઉપર જે અટકાવ અને અડચણો જણાવવામાં આવ્યાં તેમાંનાં મુખ્ય રેતીના ખાડા, ઝાડવાં, ગાડાની ધરડ, ઊભું લાંબુ ઘાસ, પાણી વગેરે છે. વળી દડો તો જ્યાં પડ્યો ત્યાંથી ઘણું ખરૂં ઉપાડયા વગર તેજ જગ્યાએથી ટોલ્લો મારી ખસેડવો પડે છે, તેટલા માટે ઘાસના સપાટ અને ખુલ્લા મોટા મેદાન પર દડો રહે એવી યોજના કરવાની હોય છે તે વખતે અનુભવી અને નવા રમનારામાં ફેર શોછે તે માલમ પડી આવે છે. એટલામાટે પોતાનો દડો અડચણવાળા ભાગમાં જઇને પડે નહીં અને તેવા ભાગમાં ગયો હોય તો ત્યાંથી કાઢવો કેમ વગેરે અનેક બાબતો નવા રમનારાએ શીખી રાખવી જોઇએ. પરંતુ ઘણા ઉત્તમ પ્રકારના મેદાનપર ઘણા કુશળ રમનારા પણ ગભરાયા હોય અને તેમની પચ્ચી થઇ હોય તેવા બનાવ બનેલા છે, તેટલા માટે નવા રમનારે નિરાશ થવાનું કંઇ કારણ નથી.

---

૫. આ રમતની મુખ્ય ખુબીઓ.

આટલું કહ્યા પછી હવે આ રમતની કેટલીક ખુબીઓ અને રમનારા કઇ બાબતમાં પાવરધા થાય ત્યારે કુશળ ગણાય, તે વિષે થોડુંક કહેવાની જરૂર છે. આ રમતને માટે પહેલ પ્રથમ તો એક વાંકુચુંકું મેદાન જોઈએ. જ્યાં આ રમત રોજ રમવાનો રિવાજ હોય છે ત્યાં આગળ અનુભવી અને જેણે આ રમતમાં પુષ્કળ વખત ગાળેલો હોય તેવો રમનાર અને તેના જેવોજ અનુભવી વેત્રધર-ગેડી વગેરે ઝાલનાર ચાકર જોઇએજ. આવા રમનાર ઘણું ખરૂં બધામાં ઉત્તમ હોય છે અને ખુબી બતાવવાના કામમાં હોશિયાર તથા કુશળ હોય છે. તેટલા માટે જ્યાં આવા માણસ મળવાનો જોગ હોય ત્યાં નવા શીખનારે પોતે તેવા કોઇ એકાદની સાથે રહેવું. આવા યોગથી આવો નવો માણસ ઘણા થોડા દિવસમાં રમી શકશે, અને એકવાર હથોટી પડી ગઇ કે પછી રમવાની જે ઉત્તમ રીત પ્રાપ્ત કરવામાં આવશે તે કદી છૂટવાનો સંભવ રહેશે નહીં. આવા માણસની પાસે શીખવાને તેની સાથે રહેવામાં આવે, હમેશાં તેના કહ્યા મુજબ રમવામાં આવે, અને ઉતાવળ

કરવાની ટેવ હોય તે છોડી દઈ મોટી આકાંક્ષા હોવાથી વચમાં વચમાં જે ઊર્મિ થઇ આવે તેને દબાવવામાં આવે તો રમવાની હથોટી ઉત્તમ પ્રકારે મેળવી થોડાક દિવસમાં સારો રમનારો બનશે ને કદાચ તેની કુશળ રમનાર તરીકે પણ ગણના થશે. નાની ઉમ્મરમાં આરંભ કરવો, ઉત્તમ શૈલી પકડવી, તે તેવીજ જાળવી રાખવી, દડાને જોરથી ટોલ્લા મારવાની હથોટી આવો કે ન આવો, પરંતુ વિશેષ પ્રયાસ ન પડતાં દડાને તાકેલી જગ્યાએ ગબડાવવાની અને શરીરને ચાલુ મહેનતથી થાક ચઢે તેવી રીતની ટેવ રાખવી, એટલીજ બાબતો લક્ષમાં રાખી હોય તો ધારેલું કામ પાર પડશેજ એમાં સંદેહ નથી. રમવામાં જેણે ઘણા દિવસ ગાળેલા હોય, પણ રમવાની શૈલી સારી મેળવેલી ન હોવાથી જે ઘણા પ્રખ્યાત થયેલા નથી, એવા માણસોને, કાળજીપૂર્વક કરેલા થોડાક મહીનાના અભ્યાસવાળા નવા રમનારાઓએ અનેક વખત ટક્કર મારેલી છે. બીજા રમતા હોય તે જોઇ જોઇને રમવાનું શીખેલાઓમાં ગમે તેવી નઠારી ટેવો પડી જવાનો સંભવ રહે છે. નઠારી ટેવ તરત પડે છે અને તેવી ટેવ એક વાર પડી કે છૂટવી મુશ્કેલ; આટલા માટે શીખાઉ રમનારે આ બાબતમાં ઘણીજ કાળજી રાખવી જોઇએ; તેણે ગુરૂ કરવો જોઇએ, અને સંપ્રદાયને અનુસરીનેજ ચાલવું જોઇએ; નહીંતર પોતાનું શાણપણું પોતાનેજ નડે એવો પ્રસંગ આવશે.

ગેડી કેમ પકડવી:—દાંડો પકડતી વખતે જમણો હાથ અગાડી ને ડાબો હાથ પછાડી રાખવો; દાંડાથી કાંડું છૂટું રાખવું અને દાંડાને ઘણા જોરથી દાબી રાખવો નહીં. ટોલ્લો મારતી વખતે દડા તરફજ નજર રાખવી, તે તરફથી બીજી તરફ દૃષ્ટિ ફેરવવી નહીં. ગેડી જમણા ખભા ઉપરથી જરા પછાડી લઈ એકદમ નીચે લાવી દડાને ટોલ્લો મારવો, એટલે ટોલ્લો લાગે ત્યાં સુધીમાં ગેડીને વર્તુલનો પોણો ભાગ ફેરવવો. આ પ્રમાણે ગેડી ફેરવવાનોજ પહેલાંથી અભ્યાસ કરી રાખવો, અને તે પહેલાં દડાને ટોલ્લો મારવાની ખટપટમાં પડવુંજ નહીં. ટોલ્લો મારતી વેળાએ ઘણું જોર વાપરવું નહીં, કારણ આ રમતમાં ફક્ત જોર બતાવવાથી જીતાતું નથી, એમાં ચતુરાઇ અને કુશળતાની ઘણી જરૂર પડે છે. જોરથી ટોલ્લો માર્યો હોય તો દડાના ઉપલા ભાગનેજ ટોલ્લો લાગે છે ને તેથી દડો ઘણો દૂર જઇ શકતો નથી. પરંતુ દૂર લાંબે સુધી

દડો ગબડાવવાની ખટપટ કરવાનીજ જરૂર નથી, ખભાની પછવાડેથી ગેડી લાવવામાં આવેથી આપોઆપ દડો દૂર જશે. જોરથી ટોલ્લો લાગવો જોઈએ એ મનમાં ન લાવતાં દડો કઇ દિશામાં ગબડાવવાનો છે એ બાબત ઉપરજ આપણું લક્ષ રાખવું.

ટોલ્લો મારતી વખતે ઊભા રહેવું કેમઃ–દડાથી કેટલે દૂર ઊભા રહેવું એ ગેડીની લંબાઇ ઉપર આધાર રાખે છે. સાદી ગેડી હાથમાં હોય તો, દડાથી આસરે અઢી ફુટને છેટે ઊભા રહેવું. બેઉ પગ દડાની બન્ને બાજુએ રાખવા, પરંતુ સરખે અંતરે ન રાખવા; ડાબો પગ કંઇક દડાની પાસે રાખવો. બે પગની વચ્ચેનો અંતર આસરે દોઢ ફુટ રાખવો. દડાથી નિમેલે છેટે આપણે ન ઊભા રહેતાં છેક નજદીક ઊભા રહીયે, તો દડાને ગેડીના ફળાનો દાંડા તરફનો ભાગ અડકશે, અને વધારે દૂર ઊભા રહીયે તો ફળાનો આગલો ભાગ–છેડો અડકશે. ગેડીના ફળાને પગની ઉપમા આપીએ તો ઘણા પાસે હોઇએ ત્યારે 'એડી' અડકશે અને ઘણે દૂર હોઇએ ત્યારે 'અંગુઠો' અડકશે એમ કહી શકાય. પહેલી રીતે દડો સરળ ન જતાં જમણી બાજુ તરફ તિરકસ જશે, અને બીજી રીતે દડો ડાબી બાજુએ જશે. શરીરના ભાગથી હાથ ઘણો છૂટો ફરવો જોઇએ, નહીંતર ગેડીનું હાલવું ઘણું અનિયમિત અને કઢંગુ થશે.

આટલું કહ્યું તે ઉપરાંત નવા રમનારને કેટલીક રોજ પડતી અડચણો સંબધી વિશેષ લખવાની જરૂર છે. ગેડી ઝાલ્યા પછી, દડા ઉપર નેમ ધારીને બરોબર ઊભા રહ્યા પછી, અને ગેડીને જમણા ખભા ઉપરથી પછાડી લઈ હલાવવાની સાથે નીચે લાવ્યા પછી દડાને જો કદાપિ અડકે નહીં તો તે વખતે નિરાશ ન થતાં ફરીથી યત્ન કરવો, અને ધીમેથી ને સ્થીર મનથી રમવું. કોઈક વખત દડો કંઈક ઉંડા ભાગમાં ભરાયો હોય ને ત્યાંથી ટોલ્લો મારી બહાર કાઢવાની સાથે તે દૂર સુધી જાય તો નવા શીખાઉને આનંદ ઉત્પન્ન થાય છે ને મનમાં બોલે છે કે આજે મેં ખુબ કીધી; પરંતુ આવા ઉલ્લાસમાં ને ઉલ્લાસમાં તે બીજો ટોલ્લો મારવા જાય છે એટલે તે કારણને લીધે ટોલ્લો લાગતો નથી, અને કદાપિ જો લાગે છે તો ધારેલે અંતરે કે ધારેલી દિશામાં દડો જતો નથી. આમ હોવાથી એવા માણસને કોઇ અનુભવી ગેડી ઝાલનાર કે ગુરૂ તરફથી યોગ્ય ઉપદેશ મળતો નથી તો રમવાની ખોટી હથોટી

તેને પડી જાય છે. કહેવાની મતલબ એટલી કે સેજ માહિતી મળી હોય તેને પૂર્ણતા ન સમજતાં, જાણે કંઇ અવનવું બન્યું નથી એવી રીતે સ્વસ્થ અને એક ચિત્તથી ટોલ્લો મારવામાં આવે તો ખરેખર ધારેલું કામ થશે. એમ ધારો કે દડો ધૂળથી ભરેલા એક ખાડામાં પડયો છે; આવે વખતે ગેડી ઝાલનારો રમનારાના હાથમાં 'કલીક' આપશે; તે લઇને ટોલ્લો મારી તે દડાને બહાર કાઢવો. કેટલીકવાર ન નિકળતાં તે ઉલટો તેમાં વધારે દટાતો જાય છે. આમ સાધારણ રીતે ઘણીવાર બને છે તેટલા માટે મનમાં ખોટું લગાડવું નહીં. ધીરજ રાખી ફરીથી ટોલ્લો મારવો. ગેડીનું ફળું દડાની નીચે આવવું જોઇએ, અને તે કેવી રીતે લાવવું તે ધીમે ધીમે સમજાશે. હવે એમ ધારો કે આવી અડચણમાંથી દડો તો નિકળ્યો ને એક વાર બદીની આસપાસના આભોગમાં આવ્યો, અને બદી આસરે વીસ પચ્ચીસ હાથ છેટે રહી છે. નોકરે તરતજ સરકતી ગેડી અગાડી ધરી કે તે લઇ ટોલ્લો માર્યો. આ વખતે એવો વિચાર કરવો જોઈએ કે બદી તરફની જગ્યાનો ઉપર તરફ ઢોળાવ છે, કે નીચે તરફ; નીચો ઢોળાવ હશે તો ઘણી હરકત નથી; પણ ચઢાવ-ઊંચો ઢોળાવ હશે તો ટોલ્લો જરા યુક્તિથી સરળ મારવો જોઇશે. સપાટ જમીન હોય તો કેટલા જોરથી ટોલ્લો મારવો એ વિષે બરોબર વિચાર કરવો જોઇએ, નહીંતર દડો ભળતીજ બાજુએ એટલે બદીની બીજીજ બાજુએ ચાલ્યો જશે; તેટલા માટે બરોબર તાકીને ટોલ્લો મારવો જોઇએ. શરૂઆતમાં કદાચ દડાને બદીમાં લઇ જવાને દશ બાર વખત ટોલ્લો મારવો પડશે, પરંતુ મહાવરો પડશે કે હોશિયાર રમનારાની માફક પાંચ ટોલ્લામાં દડો બદીમાં નાખી શકાશે, અને કોઇ કોઈ વાર તો ચાર ટોલ્લાથી પણ લઇ જઈ શકાશે.

---

૬. નિયમ.

૧. રમવાની રીત તથા નિયમ.

૧. રીતઃ—આ રમત ઘણુંખરૂં બે પક્ષ વચ્ચે રમાય છે. દરેક પક્ષમાં એક અથવા બે રમનાર હોય છે, અને બબ્બે હોય છે ત્યારે તેઓ

વારાફરતી રમે છે. બે કરતાં વધારે પણ પક્ષ હોઇ શકે છે. દરેક પક્ષના દડા ફક્ત જુદા જુદા હોય છે.

૨. ક્રમઃ-રમવાની શરૂઆત દરેક પક્ષવાળાએ પોતપોતાના દડાને પહેલી બદી પાસેના 'પોયા' આગળ મૂકીને કરવી. દરેક પક્ષમાં બે રમનાર ભિલ્લુ હોય તો ભિલ્લુઓએ વારાફરતી રમવું. શરૂઆતમાં કયા રમનારનો કયો પ્રતિપક્ષી એ ઠરાવી પછી જે ક્રમ પ્રમાણે શરૂઆત થાય તેજ છેવટ સુધી કાયમ રાખવો. કયા રમનારે શરૂ કરવું એ બન્ને પક્ષવાળાએ માંહોમાંહે ઠેરવી લેવું, અને તે રમનારના પક્ષવાળાઓએ હમેશાં એક બદીની હાર પૂરી થાય ત્યાં સુધી તેજ ક્રમ રાખવો શરૂ કરવાનો અધિકાર ઘણું ખરૂં હોશિયાર અને અનુભવી રમનારાનો (ટોળીના અધ્યક્ષનો) હોય છે, તથાપિ પૈસો વગેરે ઉછાળી છાપકાંટો કરી તે પ્રમાણે આરંભ અમુક માણસે કરવો એવું ઠેરવવું વધારે સારૂં છે.

૩. ગુણઃ-જે પક્ષવાળાએ ઓછા ટોલ્લાથી દડાને બદીમાં આણેલો હોય તેણે બદી સર કરી એમ સમજવું; અને ગુણ ગણવાની રીત 'સરખાસરખી,' 'એક વધારે,' 'બે વધારે,' વગેરે છે. (પાનાં ૧૩, ૧૪, ૧૫માં જોવું)

૪. પહેલો ટોલ્લોઃ-જે પક્ષવાળાએ બદી સર કરી હશે તેણે અગાડીની બદી તરફ દડાને લઇ જવા સારૂ પહેલવહેલો ટોલ્લો મારવો; પરંતુ નવાજ દાવ માટે શરૂઆત કરવાની હોય તો માત્ર અગાડીના દાવમાં જે પક્ષ જીતેલો હોય તે પક્ષવાળો ટોલ્લો પહેલો મારે છે; આવે વખતે જે પક્ષનો ટોલ્લો મારવાનો હક્ક હશે તે શિવાય બીજો કોઇ મારે તો દડો પાછો લાવવાની ફરજ પાડવાનો સામાવાળા પક્ષને અધિકાર છે, આ અધિકારને 'ખાસ હક્ક' એવી સંજ્ઞા આપવામાં આવે છે.

૫. પૂરી રમતઃ-મેદાન ઉપરનું આખું ચક્કર (ઘણું ખરૂં ૧૮ બદીનું) પૂરૂ થાય એટલે રમત પૂરી થાય છે; પરંતુ મરજીમાં આવે તેવો ઠરાવ કરી શકાય છે; બે પક્ષ પૈકી એક પક્ષવાળાએ આખા ચક્કરમાંથી અર્ધો અર્ધ કરતાં નિદાન એક વધારે બદી સર કરી હોય તો તે જીત્યો ગણી શકાય છે.

૬ ભિલ્લુ ભિલ્લુની રમતમાં એક ભિલ્લુનો વારો છતાં બીજો રમે અને બદી સર થાય તો તે રદ ગણાય છે.

૨. સપાટ મેદાન પર 'પોય ટોલ્લો' મારવાની અને સરકતો ટોલ્લો મારવાની જગ્યા.

૭. મેદાનની તપાસ રાખનારે જે સરહદ ઠરાવી હોય તેની અંદર હમેશાં રમવું જોઇએ. બદીની હારથી થતી લીટીની બે બાજુએ બે ગેડી જેટલો અંતર ભરી વચમાં જે ભાગ આવે તેની બહાર રમવું નહીં.

૮. **દડો પાછો લાવવો**:—ઉપર આપેલી કલમ વિરૂદ્ધ દડો મારવામાં આવ્યો હોય ત્યારે પ્રતિપક્ષીની મરજી પડે તો દડો પાછો લાવવો.

૯. પહેલો ટોલ્લો થયા બાદ ફરીથી ટોલ્લો મારવાનો વખત આવે તો પ્રથમ જે પક્ષનો દડો અગાડીની બદીથી વધારે દૂર હોય તેણે મારવો. પરંતુ અગાડી ગયેલા પક્ષવાળાએ પોતાના દડાને બીજો ટોલ્લો માર્યો ન હોય ત્યાં સુધી સામા પક્ષવાળાએ 'પોય ટોલ્લો' મારેલા દડાને ટોલ્લો મારવો નહીં. તેજ પ્રમાણે બદીના **આભોગ** પર રમવું તે પણ અગાડી જેનો દડો હશે તેણે બદીમાં દડો નાખ્યા પછી પાછળવાળાએ રમવું; અને જે આભોગની બહાર હશે તેણે અગાડીનો દડો બદીમાં પડયા પછી રમીને આભોગપર આવવું.

---

૩. દડો બદલવા બાબત.

૧૦. 'પોય ટોલ્લો' મારેલો દડો બદીમાં પડે તો તે બદલવો નહીં તેને હલાવવો નહીં, કે અડકવું નહીં; પરતું 'પોયટોલ્લો' મારતી વખતે અને નિયમ ૪, ૫, ૭, ૮, ૯, ૧૩, ૧૭ એમાં જણાવેલા પ્રકાર હશે તો હરકત નથી. અમુક દડો આપણો છે કે સામાવાળાનો છે એ એક પક્ષવાળાથી નક્કી થઇ શકતું ન હોય તો બન્ને પક્ષની સમ્મતિ વગર તે દડાને અડકવું નહીં.

---

૪. ગેડી ભાંગે તેવી અડચણ દૂર કરવા બાબત.

૧૧. ખાડામાં, ધૂળમાં, નાની ટેકરીપર, રસ્તાપર અથવા બીજી અડચણવાળી જગ્યાએ, અથવા ઝાડપાનની લગોલગ દડો

ન હોય ત્યારે એક ગેડી જેટલી લંબાઇવાળી જગ્યાની અંદર અડચણ કરનારી છુટી (જમીનથી છુટી થઇ શકે તેવી) વસ્તુ દૂર કરવાની હરકત નથી.

૧૨. દડો ખાડામાં ધૂળમાં કે બીજી કોઇ પ્રકારની અડચણવાળી જગ્યામાં હશે તો તે ઉપર નેમ ધરતાં તથા તેને ટોલ્લો માર્યા પહેલાં ધૂળપર ગેડીથી ખાડો પાડવો નહીં અથવા રેતી કે બીજી અડચણ હોય તે દૂર કરવી નહીં.

૧૩. દડાની સ્થિતિ સગવડવાળી કરવાની ખાતર કદીપણ જમીનનો વાંકોચુંકો ભાગ દાબીને સરખો કરવો નહીં.

૧૪. મેદાન ચોખ્ખું રહે તેટલા માટે ચક્રની અંદરના ઘાસ ઉપર રેતી અથવા માટી નાખી હોય તો તે ઉપરનો દડો ઘાસ ઉપરજ છે એવું માની શકાશે.

૧૫. મેદાનની યોગ્ય વ્યવસ્થા માટે રાખેલા સામાનની પાસે અથવા હાથ ધોવાના પીપ પાસે દડો પડયો હોય તો તે સામાન વગેરે દૂર કરવાની હરકત નથી; પરંતુ જો કપડાં વગેરે ઉપર તે પડયો હોય તો તે ઉપરથી દડો ઊંચકી લઇ તેની પાછલી બાજુએ તેને નાખવો એ નિયમ વિરૂદ્ધ નથી.

---

૫. દડો કયાં છે તે જાણી લેવાનો હક્ક.

૧૬. જ્યારે કાપેલા ઘાસના ખુંટા આડા આવ્યાથી, અથવા લાંબુ ઘાસ આડું આવ્યાથી દડો દેખાતો ન હોય તો દેખાય તેમ કરવા સારૂ જે કંઇ ભાગ કાઢી નાખવાની જરૂર લાગે તેટલોજ કાઢવો, એટલે રમનારાને ટોલ્લો મારતાં પેહેલાં દડો થોડો પણ દેખાય; પછી તે કાઢવાનો ભાગ બદી નજદીકનો હો કે ન હો.

૧૭. જે જે વસ્તુ જમીનપર ઉગેલી હશે તેને કાપવી, તોડી નાખવી, અથવા મૂળિયા સાથે ઉખેડી કાઢવી વગેરે બાબતો ટોલ્લો મારવાના વખત શિવાય બીજે સમયે અને કલમ ૧૬ લાગુ ન પડતી હોય ત્યારે ગેરશિરસ્તાની છે.

૧૮. ભીનાસવાળી જમીનમાં, કાદવમાં, અથવા ધૂળમાં દડો દટાયો

હોય ત્યારે તે ઊંચકી લઇ તેથી થયેલા ખાડામાંજ ફરીથી હલકે હાથે અલગ મૂકવો.

૬. બદીનો આભોગ સારૂ કરવા વિષે.

૧૯. દડો બદીના સપાટ આભોગ ઉપર હોય અને ચોથા નિયમમાં બતાવેલી બાબત બાતલ કરી બીજો કોઇપણ પ્રકારનો અટકાવ દડો અને બદી એ બેની વચ્ચે હોય તો, સાધારણ છુટી અડચણ કરનાર વસ્તુઓ વચ્ચેથી કાઢી નાખી શકાય છે.

૨૦. **આભોગ** શબ્દનો અર્થ એ લેવાનો છે કે બદીથી વીસ વારની અંદરનો મેદાનનો સપાટ ભાગ, જેના ઉપર કોઇપણ પ્રકારની અડચણ નથી એવો.

૭. દડો ઊંચકવા વિષે.

૨૧. જો દડાઓ પાસે પાસે હોય, એટલે તેમની વચ્ચેનો અંતર ૭ ઇંચથી ઓછો હશે તો બદીની નજદીક જે દડો હોય તે ઊંચકી લેવો અને દૂરના દડાવાળાએ ટોલ્લો મારવો; ત્યાર પછી બને ત્યાં સુધી ઊંચકી લીધેલો દડો પેહેલાની જગ્યાએ મૂકવો. ઊંચકી લેતી વખતે દૂરના દડાને ધક્કો લાગવાથી તે ત્યાંથી ખસ્યો હોય તો ફરીથી પાછો ઠીક મૂકવો, ને તે બદલ કંઇ દંડ નથી. દડાની વચ્ચેનો અંતર માપવો તે દડાની જે બાજુઓ સામસામી અથવા પાસે પાસે હોય તેની વચ્ચેનો અંતર ગણવો.

૨૨. ત્રણ અથવા વધારે દડા રમવામાં લીધેલા હોય ત્યારે, જો બદી અને રમનારાના દડાની વચ્ચે જરા પણ બીજો દડો હોય તો તે ઊચકી લેવો જોઇએ; પરંતુ જો તે આભોગ ઉપર હશે તો પેહેલાં બદીમાં તેને નાખવો જોઇએ.

૮. પાણીમાં પડેલો દડો.

૨૩. દડો પાણીમાં પડે તો તે કાઢી લેવો, અથવા મરજીમાં આવે તો બદલવો; અને તે જગ્યાની પછવાડે નાખી ત્યાંથી તેને રમવામાં લેવો; પરંતુ આમાં રમનારાનો એક વારો જાય છે.

૯. મેદાન ઉપરની હરકતો અને દંડ.

૨૪. રમતો ન હોય તેવા માણસે અથવા અગાડી જનારા ગેડી-વાળાએ દડો અટકાવ્યો હોય, અથવા ઊંચક્યો હોય, અથવા બીજો એવોજ કંઈ બનાવ બન્યો હોય તો આ હરકત મેદાન ઉપરની સામાન્ય હરકત છે એવું ગણીને રમત ચાલુ રાખવી જોઇએ. આને માટે કોઈપણ પક્ષને દંડ કરવામાં આવતો નથી.

૨૫. પરંતુ રમનારાનો દડો સામાવાળાના શરીરને, તેની ગેડી ઊંચકનારને અથવા ગેડીને અડકે, અથવા તેમાંથી કોઈ ખસેડે તો સામાવાળાની એક બદી કમી ગણવામાં આવે છે.

૨૬. વળી દડો જો રમનારના કે તેના ભિલ્લુનાં કે તેની ગેડી ઊંચકનારમાંથી કોઈના પણ શરીરને અથવા ગેડીને અડકે અથવા તે તેને અટકાવે, અથવા ટોલ્લો મારતી વેળાએ રમનારો દડાને બે વાર ટોલ્લો મારે તો તેની એક બદી કમી થશે.

૨૭. રમનાર અથવા તેનો ભિલ્લુ પગથી અથવા શરીરના બીજા કોઇપણ ભાગથી (નિયમ ૪, મ, ૭, અને ૮ બાદ કરીને) અથવા ગેડી શિવાય બીજી કોઇપણ વસ્તુથી દડાને અડકે તો તેનો એક વારો જાય છે.

૨૮. તેજ પ્રમાણે 'પોયા'ની જગ્યા શિવાય બીજી કોઈ જગ્યાએ દડો હોય તો તે ઉપર નેમ ધરતાં તેનો સ્પર્શ કરી ખસેડે ત્યારે, અથવા હાથ પગ અથવા ગેડીવતી લાકડી, ઝાડવાં, અથવા ઘાસને અડકવાને લીધે દડો ખસે ત્યારે અથવા તેનો ગેડી ઊંચકનારો દડો ખસેડે ત્યારે રમનારનો એક વારો જાય છે.

૨૯. પોતાની જગ્યા છોડી જરા જેટલી પણ દૂર જગ્યાએ દડો ગયો તો તે ખસ્યો એમ ગણવું; પરંતુ રમનારો દડાને અડકે અને તેને લીધે જગ્યા ન છોડતાં ત્યાંનો ત્યાંજ આમ તેમ દડો હાલે તો તે ખસ્યો છે એવું ગણાતું નથી.

૩૦. રમનાર અથવા તેની ગેડી ઊંચકનારો સામાવાળાના દડાને ટોલ્લો મારે તો તેના પક્ષની એક બદી કમી થશે. પરંતુ ભૂલમાં પોતાનોજ દડો છે એમ સમજી રમનારાએ ટોલ્લો માર્યો હશે અને તે સંબંધી સામાવાળાએ પણ તેવીજ ભૂલ કરી હોય તો તેને માટે પછી દંડ કરવામાં

આવતો નથી, અને અગાડીની બદી સુધી તેજ દડાથી કામ ચલાવવામાં આવે છે; અથવા જો સામાવાળાના ખોટા બોલવાથી આ ચુક થઇ હોય અને તે ચૂક સામા પક્ષવાળો રમવા માંડે ત્યારે પહેલાં જણાઇ જાય તો બનતા સુધી દડો પહેલાં જે જગ્યાએ હોય ત્યાં લાવીને ટોલ્લો મારવાનું કરવું.

૩૧. રમનારાના દડાને રમતમાં દાખલ ન થયેલા કોઈ માણુસે ટોલ્લો માર્યો હોય, અથવા એવાજ કોઇ કારણથી તે ઊંચકવામાં આવ્યો હોય, તો રમનારાએ તેજ દડો અથવા બીજો નવો દડો બને ત્યાં સુધી પહેલાંની જગ્યાએ હાથેવતી નાખવો અને રમવાનું ચાલુ રાખવું. આને માટે કંઇ દંડ નથી; પરંતુ આવો બનાવ બદીના આભોગ ઉપર બન્યો હોય તો હાથે મૂકવાની પણ હરકત નથી.

૧૦. દડાનું ગુમ થવું.

૩૨. સરતની રમત હોય તો જેનો દડો ગુમ થાય તે અગાડીની બદીમાં હાર્યો એમ ગણાય છે, એટલે જો દશ મિનિટની અંદર દડો જડે નહીં તો અગાડીની બદી સામાવાળાએ સર કીધી એમ ગણાય છે.

૧૧. ગેડી ભાંગે તે બાબત.

૩૩. ટોલ્લો મારતી વેળાએ ગેડી ભાંગી તો હાથમાં રહેલો કકડો જો જમીનને અડકેલો હોય અથવા દડાની અગાડીના ભાગ તરફ ગયો હોય તો તે ટોલ્લો માર્યો છે એમ ગણવામાં આવે છે.

૧૨. બદીમાં દડાને લઇ જવા બાબત.

૩૪. દડાને બદી તરફ લઇ જતી વેળાએ બદી કઇ દિશામાં છે તે જાણવા સારૂ કોઈપણ પ્રકારની નિશાની કે લીટી કાઢવી નહીં. સામાવાળાનો દડો બદીની દિશામાં આડો આવેલો ન હોય તો મુદ્દામ તેના તરફ દડો નાખવો નહીં, અને યોગ્ય રીતે સફાઇથી બદી તરફજ દડાને ગબડાવવો. જો તેનો દડો વચમાં હોય તોપણ આપણો દડો બદી સુધી

લઈ જવાને તેને જેટલા જોરથી ટોલ્લો મારવાની જરૂર લાગે તેટલાજ જોરથી મારવો; જુદા ભાવથી સામાવાળાના દડાની સ્થિતિ બદલી તેને હરકત કરવાના હેતુથીજ વધારે જોર વાપરવું નહીં.

૩૫. રમનારાનો વારો હોય તે વખતે બદીની આસપાસ માટીનો ઢગ, અથવા છીવડા કે કીડીનો જમાવ થયેલો હોય તો તે દૂર કરવો, અથવા આભોગ ઉપર દડો હોય.ત્યારે બદીની દિશામાં જો એવા પદાર્થ હોય તો તે દૂર કરવા, પરંતુ તેને જમીનમાં દાબી ઠોકી દેવા નહીં; વળી તે કાઢી નાખવા તે રમનારાએ પોતે અથવા તેના ગેડીવાળા એ હાથેજ કાઢવા. ઉપર કહ્યો તેમાંનો કોઇ પ્રકાર ન હોય અને રમનારો નેમ ધરતો ન હોય તો દડાથી બદી સુધીની રેખાને હાથ, પગ અથવા ગેડીથી સ્પર્શ કરવો નહીં. પરંતુ રમનારાને ફક્ત દિશા જોવાની હોય તો ગેડીના દાંડાથી બતાવવી એટલુંજ.

૩૬. બદીમાં દડાને લઈ જતાં બદી ઉપરના ઝુંડાને અડકી દડો આવી રહ્યો હોય તો તે ઝુંડાનો વાંસ કાઢી લેવાનો રમનારાને હક્ક છે; અને તેમ કીધા પછી દડો બદીમાં પડયો તો દડાવાળો તે બદીમાં દડો લેઇ ગયો એમ સમજવું. પરંતુ બદી તરફ દડો ગબડાવતી વેળાએ ઝુંડો કાઢી નાખવાનો દરેક પક્ષને હક્ક છે. એકાદ ભિલ્લુનો દડો બદીની કોરપર જઇને અટકયો તો તેના પ્રતિપક્ષીને તે બદીમાં દડો લઇ ગયા પછી ત્યાંથી મારી કાઢવાની છૂટ મળે છે; અને તે વખતે બન્નેની સરખી બદી થઈ હોય છે તો તેની એક વધારે, અને એક ઓછી હોય તો બન્નેની સરખી એવું ગણાય છે, પરંતુ પ્રતિપક્ષીનો દડો ગબડતો અટકયો ન હોય ત્યાં સુધી કોઇને રમવાની પરવાનગી નથી.

---

૧૩. દડો રમવા યોગ્ય ન હોય તે બાબત.

૩૭. સરતની રમતમાં જયાં દડો હોય ત્યાંથીજ રમવું જોઇએ, નહીંતર (નિ. ૪ અને ૮ એ લાગુ ન પડતા હોય તો) અગાડીની બદી તે હાર્યો એમ ગણવું.

૩૮. આ રમતને સારૂ કરેલી બદીમાં અથવા તપાસ રાખનારની દેખરેખ નીચે જે જમીન દુરસ્ત થતી હોય તેપર જો દડો હોય

તો તેને ઉપાડી લેવાય છે. તે દડાને અડચણવાળી જગ્યાની પછાડી નાખવો અને પછી રમવું. આમ થાય ત્યારે વારો જતો નથી.

૩૯. જ્યાં જ્યાં દડો 'નાખવો' એવું કહ્યું છે ત્યાં ત્યાં એવું સમજવાનું છે કે દડાવાળાએ અગાડીની બદી તરફ મ્હોં કરી ઉભા રહેવું, અને માથાની પછવાડે હાથ લઈ જઈ. ત્યાંથી પાછલી તરફ દડો હાથમાંથી ફેંકવો.

---

૧૪. મસલત.

૪૦. પોતાનો બિલ્લુ, તેનો તથા પોતાનો ગેડીવાળો એ શિવાય બીજા કોઇ સાથે શબ્દથી અથવા નિશાનીથી અથવા આંખની ઇસારત કરી મસલત કરવી નહીં, કે તેને કંઇ પૂછવું નહીં.

---

૧૫. વાદ.

૪૧. રમત સંબંધી કંઇ વાદની બાબત હોય તો તેનો નિકાલ અધ્યક્ષ અથવા મંડળીઓમાંનો જુનો રમનાર (સભાસદ) હોય તો તેણે કરવો; એવો કોઇ કદાપિ ન હોય તો વાદી પ્રતિવાદી તરફથી નિમાયલી સભા–મંડળી તરફથી તેનો નિકાલ કરાવવો; અથવા વાર્ષિક સભાની પહેલી બેઠકમાં અધ્યક્ષ અને બીજા સભાસદોએ મળીને કરવો.

---

૧૬. જુદા જુદા રમનારામાંથી અગાડી કોણે જવું.

૪૨. કોઇપણ રમનાર કે રમનારા પોતાના ગુમ થયેલા દડાને શોધવામાં ઘણો વખત રોકાઇ ગયા હોય તો પછીના વારાવાળા રમનાર બેલાશક તેને પાછળ મૂકી અગાડી જઇ શકે.

૪૩. કોઇપણ પ્રસંગે બે દડાથી રમનાર ત્રણ અથવા વધારે દડાથી રમનારને પાછળ મૂકી અગાડી જઇ શકે.

૪૪. જે ટોળીનો ગેડી ઊંચકનાર સારો જોઇએ તેવો હોય તે ટોળી જે ટોળીના રમનાર પોતાની ગેડી પોતેજ ઊંચકતા હોય તેને પાછળ મૂકી અગાડી જઇ શકે.

૪૫. જે ટોળી આખું ચક્કર ન રમતાં વચમાંથીજ પાછી ફરી હશે તેણે એ દડાથી રમનારી બીજી ટોળી આખું ચક્કર પૂરૂં કરી પાછી ફરી હશે તેને પહેલા અગાડી જવા દેવી (સર્પાકાર ચક્કરને આ લાગુ પડશે.)

---

૧૭. દડો ફાટયો તથા ભાંગ્યો હોય તે બાબત.

૪૬. દડાના કકડે કકડા થઇ ગયા હોય તો તે પૈકી મોટામાં મોટો કકડો જે જગ્યાએ પડયો હોય ત્યાં બીજો નવો દડો મૂકવો; અને દડામાં ફાટ કે ચીરો પડયો હોય તો દડાવાળાએ પ્રતિપક્ષીને કહી દડો બદલી લેવો.

---

૧૮. નિયમનો ભંગ.

૪૭. જે કલમમાં નિયમ ભંગ થયા બદ્દલ દંડ વગેરે બાબત જણાવેલી ન હોય ત્યાં અગાડીની બદી સર ન થઇ શકી એવું ગણી, એજ દંડ સમજવો.



પારિભાષિક શબ્દોનો કોષ.

Addressing the ball: એડ્રેસિંગ ધિ બોલ: દડા ઉપર નેમ ધરવી.
Baffing-spoon: બેફિંગ સ્પૂન: ઊંચકી લેવાનો 'સ્પૂન.'
Brassy: બ્રાસિ: પિત્તળની ચીપવાળી ગેડી.
Break-Club: બ્રેક-કલબ: ગેડી ભાગનાર.
Bunker: બંકર: ધૂળમાં કે માટીમાં પડેલો ખાડો, આસપાસ પુષ્કળ ઘાસ જ્યાંથી શરૂ થાય છે તે ભાગની મર્યાદા.
Caddie: કેડી: ગેડીવાળો, વેત્રધર, ગેડી ઊંચકનારો.
Cleek: કલીક: લાંબી 'કલીક,' લોઢાના ફૂળાવાળી આભોગ ઉપર હલકેથી દડો સરકતો જાય તેવી રીતે ટોલ્લો મારવાના કામમાં આવતી ગેડી.
Club: કલબ: ગેડી, ડાંગ. જેમાં લાંબો દાંડો અથવા હાથો હોય છે અને જેના એક છેડા આગળ વાંકો કકડો જડેલો હોય છે તે. આ કકડાના (ફૂળાના) ત્રણ પ્રકાર હોય છે: ૧ લાકડાનો, ૨ લાકડાનો અને પિત્તળનો, અને ૩ લોઢાનો.
Course: કોર્સ: ગોળાંકાર માર્ગ; એની બન્ને બાજુએ વાંકીચુંકી જમીન અને બીજા અડચણ કરનાર પદાર્થો હોય છે; અને તેની બન્ને બાજુએ ઠરાવેલા અંતરની અંદર દડો જવો જોઈએ.
Driver:-ડ્રાઇવર: કલક, Play club જુઓ.
Face: ફેઈસ: ટોલ્લો મારવાની વખતે ગેડીના ફૂળાના જે ભાગને દડો અડકે છે તે; ફૂળાની કાપેલી બાજુ; સામેની બાજુ; સ્પર્શ થતી બાજુ.
Fog: ફોગ: પુષ્કળ પાસેપાસે ઉગેલું ઘાસ.
Fore: ફોર: 'આડ' ટોલ્લો મારતી વખતે આડા ઉભેલા માણસને સાવધ કરવાની બુમ અથવા શબ્દ; 'પોઇસ.'
Foursome: ફોરસમ: જે ખેલમાં દરેક પક્ષમાં બબ્બે ભિલ્લુ હોય તે.
Golf-ball: ગૉલ્ફ-બોલ: ગટાપર્કા નામના ચિકમાંથી તૈયાર કરી જોરથી દાબી સઘળી બાજુએ ખડબચડો કરેલો દડો. તેના ઉપર ધોળો

રંગ ચઢાવેલો હોય છે. ૨૭,૨૭½,૨૮, કે ૨૯ જેટલા ડ્રામ (સરાસરી ૨ માસા) વજન હોય તે પ્રમાણે તેના ઉપર તેના બનાવનાર વજનનો આંકડો મૂકે છે. ૨૭½ ડ્રામ વજનવાળા દડાનો વ્યાસ ૧⅔ ઇંચ હોય છે.

Halved: હાવ્ડ્ : 'બરોબર' અથવા 'સરખે સરખા' એટલે દડાને બદી પાસે લાવતાં જે વેળાએ બન્ને પક્ષના સરખાજ ટોલ્લા થાય છે તે.

Hazard: હેઝર્ડ: 'સંકટ;' 'અડચણ કરતી વસ્તુ'; ખાડા, ઘાસ, પાણીમાં ઉગતા વેલા, રસ્તા, પાણી, ઝાડવાં, ટેકરા, ઝાડી અથવા એવી અડચણવાળી નઠારી જગા.

Head: હેડ: ફળું; ગેડીના દાંડાને નીચલી બાજુએ બેસાડેલો કકડો.

Hole: હોલ: બદી, ચાર ઇંચ વ્યાસવાળી. એની આસપાસ લોઢું બેસાડેલું હોય છે. મૂળ જગ્યાએથી જતી વેળાએ સર કરવાની બદીપર ધોળા અને આવતી વખત સર કરવાની બદીપર રાતા નિશાન લગાડવામાં આવે છે.

Honour: ઑનર: માન; 'પોયા' થી પ્રથમ ટોલ્લો મારવાનો હક્ક.

Iron: આયર્ન: લોઢાની ગેડી; એનું ફળું વાંકું, પાછલા ભાગ તરફ ઉતરતું જતું અને પાતળું હોય છે ને તેથી કરીને તેનાથી દડો ઊંચકી શકાય છે.

Lie: લાઇ: દડાની સ્થિતિ; અડચણવાળી અથવા છુટી ખુલ્લી જગ્યાપર સારી અથવા નઠારી.

Like: લાઇક:– (આગાડી Odds જુઓ).

Links: લિંક્સ: મેદાન, ઘાસથી છવાયલું એવું તથા જેના પર 'ગેડી દડા'ની રમત રમવામાં આવે છે તે.

Loft: લૉફ્ટ: ઉડાવવો અથવા ઊંચકવો (દડાને)

Niblick: નિબ્લિક: મજબુત, લોઢાના, નાના અને સાંકડા ફળાની તેલ વગેરે કાઢવાની ઉભી પળી હોય છે તેવા આકારની ગેડી. ખાડાવાળી જગ્યામાં દડો ભરાયો હોય છે ત્યારે એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

Odds: ઓડસ: ૧. શિખાઉ અથવા કાચા અને હોશિયાર રમનારાના ખેલમાં 'સરખાસરખી' થાય તે હેતુથી શિખાઉ અથવા કાચા રમ-

નારને ટોલ્લાની અથવા બદીની જે છૂટ આપવામાં આવે છે તે. ૨. 'રમવાની તરેહ'માં 'Odds' 'Like' વગેરેના ખુલાસા છે તે જુઓ.

Play-Club: પ્લે ક્લબ: લાકડાના ફળાની, લાંબા દાંડાની ગેડી. એ વડે દડો ઘણે દૂર જાય છે. સારી જગ્યાપર દડો હોય છે ત્યારે એનો ઉપયોગ થાય છે.–સાદી ગેડી.

Putt: પટ: બદી પાસેના દડાને હલકે હાથે ટોલ્લો મારવો તે; સરકાવવાનો ટોલ્લો.

Putter: પટર: સરકાવતી ગેડી–દડો સરકતો જાય તેવી રીતે તેને ફેંકનારી ગેડી. સીધી, કઠણ (મરડાય નહીં એવા) દાંડાની અને લાકડાના ફળાની ગેડી. એનો ઉપયોગ આભોગ ઉપર દડો હોય છે ત્યારે થાય છે.

Rub on the green: રબ્ ઑન ધી ગ્રીન: મુંગે મ્હોડે સહન કરવી પડે એવી કેટલીક સામાન્ય હરકતો.

Rut: રટ: ઘરડ–ગાડીના પૈડાથી પડેલી.

Shaft: શેફ્ટ: ગેડીનો દાંડો–હાથો.

Sole: સોલ: ગેડીના ફળાનું તળિયું.

Set: સેટ: જોડ, રમવાને કામે લાગતી સઘળી ગેડી.

Spoon: સ્પૂન: (ચમચો) લાકડાના ફળાવાળી ગેડી; લંબાઇ ઉપરથી એના ત્રણ પ્રકાર થાય છે:–'લાંબી,' 'મધ્યમ' અને 'ટુંકી'. ફળાની અગાડીની બાજુ ખાડાવાળી હોય છે તેને લીધે દડો કંઇક ઊંચકાય છે–ઊંચો કરી શકાય છે.

Stymie: સ્ટાયમી: આડો આવેલો દડો. પ્રતિપક્ષીનો દડો રમનારાના દડાની અને બદીની વચ્ચે હોય ત્યારે તેને 'આડદડો' કહે છે.

Stroke: સ્ટ્રોક: ટોલ્લો. ટોલ્લો મારવાનો પ્રયત્ન.

Swing: સ્વીંગ: હલાવવું તે.

Tee: ટી: 'પોયુ;' દરેક બદીની પાસે ધૂળનો ઢગ.

Whin: વ્હિન: ઝાડવાં.

